UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE

Département d'informatique

Baccalauréat informatique et sciences de l'image

Programmation des activités pédagogiques **2024-25**

Bacc. sciences du multimédia et du jeu vidéo régulier (277-000-05) et coopératif (277-500-05) -admission de l'automne 24

Activités pédagogiques obligatoires (72 crédits)

Session 1 Automne

IFT159	Analyse et programmation	A	H	-
IFT187	Éléments de bases de données	A	H	-
IMN118	Fondements d'un jeu vidéo (cours de 1 cr.)	A	-	-
IMN119	Acquisition des médias numériques (cours de 2 cr.)	A	-	-
IMN359	Outils mathématiques du traitement d'images (≥MAT194)	A	-	-
MAT194	Calcul différentiel et intégral I	A	-	-

Session 2 Hiver

IFT232	Méthodes de conception orientées objet (IFT159)	A	H	-
IFT339	Structures de données (IFT159)	A	H	-
IMN259	Analyse d'images (IMN359, ≥IFT339)	-	H	-
IGL201*	Intro aux techniques et outils de développement (IFT159)	-	H	É
MAT199	Algèbre linéaire pour informatique	A	H	-

**IGL201 remplace le cours IGL601 Tech. outils dével.*

Session 3 Automne

IFT215	Interfaces et multimédia (IFT159)	A	-	-
IFT436	Algorithmique et structures de données (IFT339)	A	-	É
IMN318	Traitement de l'audionumérique (IMN359,≥IMN119)	A	-	-
IMN401*	Infographie et jeu vidéo ((MAT153 ou MAT199) et IFT339)	A	H	-
STT418	Statistique appliquée	A	-	É

**IMN401 sera remplacé par IMN305 à partir A26*

Session 4 Été

IFT615	Intelligence artificielle (IFT339et(STT418ouSTT290)-45cr)	-	H	É
IFT630	Processus concurents et parrallélisme (36 cr)	-	H	É
IMN269	Vision tridimensionnelle (IMN259, ≥(ROP542 et MAT417))	-	-	É
MAT417	Méth. num. en algèbre linéaire (IFT159, MAT199, MAT194)	-	-	É
ROP542	Éléments d'optimisation (MAT199, MAT194)	-	-	É

**ROP542 sera offert un dernier hiver 2026. Ensuite seulement Été*

** exceptionnellement, E26 ROP631 remplacera ROP542*

Session 5 Hiver

IFT203	Informatique et société	A	H	-
IMN529**	Synthèse d'images (IMN401)	-	H	-
IFT599	Science des données (IFT339,(STT418 ou STT290)-45cr)	A	H	-
IFT603	Techniques d'apprentissage (IFT339,(STT418 ou STT290)-45cr)	A	H	-

un cours optionnel

***IMN529 sera offert aut 26 et hiver 27. Ensuite, juste hiver.*

Session 6 Automne

5 cours optionnels

Cheminement général

- 72 crédits obligatoires
- 15 à 18 crédits optionnels à choisir parmis les blocs A, B et C
- 0 à 3 crédits optionnels choisis en accord avec la direction de programme

Cheminement spécialisé

Cheminement intégré avec le Diplôme d'études supérieures spécialisées de 2e cycle développement du jeu vidéo

- 72 crédits obligatoires
- 3 crédits optionnels choisis parmi les blocs A ou B
- 30 crédits du DESS de 2e cyce en développement du jeu vidéo

dont 15 crédits seront reconnus dans le baccalauréat BSMJV

Activités pédagogiques à option (15 à 18 crédits)

Bloc A **3 à 12 crédits** choisies parmi les activités à options suivantes

IMN502	Environnne. immersifs et visualisation (IMN401)	A	-	-
IMN504***	Animation et rendu temps réel (IMN401)	-	H	-
IMN517	Transmis. et codage des médias num.(IMN259 et IMN318)	-	H	-
IMN530	Reconst. et analyse d'images médicales (IMN259)	A	-	-

****IMN504 dernière occurrence H27. Ensuite, juste automne*

Bloc B **(0 à 12 crédits)** choises parmi les activités à options suivantes

IFT209	Programmation système (IFT159)	A	H	-
IFT287	Exploitation de BD relationnelles et OO (ªIFT232, IFT187)	-	H	É
IFT313	Introduction aux langages formels (MAT115)	-	H	É
IFT359	Programmation fonctionnelle (IFT159)	A	-	-
IFT585	Télématique (IFT339)	-	H	É
IFT606	Sécurité et cryptographie (MAT115, ≥(IFT585 ou IFT595))	-	H	É
IFT800	Algorithmique (IFT436)	A	-	-
IFQ701	Algorithmes quantiques (IFT436)	A	-	-
IGE401	Gestion de projet (IFT232 et (STT418 ou STT290))	-	H	-
IGL501	Méthodes formelles génie logiciel (MAT115 et IFT159)(45 cr)	A	-	-
IGL502	Techniques de vérification et de validation (48 crédits)	A	-	-
GMQ604	Télédétection avancée (GMQ250 ou (IMN119 et IMN359)	-	H	-
MAT115	Logique et mathématiques discrètes	A	H	-
MAT298	Calcul vectoriel	A	-	-
MAT324	Modèles mathématiques (MAT194, MAT199)	A	-	-
MAT356	Géométrie analytique (ªMAT199)	-	H	-

Bloc C (3 à 6 crédits) chosisies parmi les activités à options suivantes

IFT592	Projet d'informatique I 3 cr (avoir 48 crédits)	A	H	É
IFT596	Projet d'envergure en informatique I 6 cr (avoir 48 crédits)	A	H	É
IFT692	Projet d'informatique II 3 cr (IFT592)	A	H	É
IFT697	Projet d'intégration et de recherche (48 crédits) - 6 crédits	A	H	É
IMN503**	Projet en multimédia et en jeu vidéo (48 crédits)	A	H	É
IMN697**	Projet d'intégration et de recherche (48 crédits) - 6 crédits	A	H	É

**IMN503 et IMN697 seront retirés de la fiche signalétiques et remplacés par des sigles IFT596, IFT692 et IFT697.*

Activité pédagogique à option (0 à 3 crédits)

Une activité pédagogique en langue, du microprogramme en arts et technologies ou tout autre activité pédagogique acceptée par la direction de programme.

Activité pédagogique supplémentaire (0 à 2 crédits)

Cette activité est facultative et ne fait pas partie des crédits du programme.

SCI199 Méthodologie des sciences

Ce document indique les sessions où sont normalement offerts les cours (A, H ou É). Après le titre d'un cours, on indique les cours préalables (), antérieurs (ª) et concomitants (≥), le cas échéant. La disponibilité des cours est sujette à changement sans préavis selon la disponiblité du corps enseignant.

2026-06-15